



XBOX 360®

A dramatic, high-contrast image of the protagonist, Jason Brody, from the video game Prototype 2. He is shown from the waist up, wearing a black leather jacket over a red shirt. He is holding a massive, curved, metallic blade that is partially embedded in a dark, molten, and cracked surface. The blade has sharp, jagged edges and a bright, reflective edge. The background is a bright, overexposed sky, and the overall aesthetic is gritty and apocalyptic. The title "PROTOTYPE 2" is overlaid in large, distressed, white letters with a black outline, with the number "2" in red.

[PROTOTYPE® 2]



ADVERTENCIA: Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- ① La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ② La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ③ La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- ④ La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ⑤ Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tesai.es**

FAP
cine.video.tv

ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|---|
| Xbox LIVE | 2 |
| CONTROLES DEL JUEGO | 3 |
| VISOR FRONTAL DE DATOS | 4 |
| PANTALLA DEL MAPA | 6 |
| JUEGO | 7 |
| MODO LIBRE | 7 |
| SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE | 8 |
| CONTRATO DE LICENCIA DEL PRODUCTO | 9 |

Para obtener más información, ve a www.PrototypeGame.com.
Accede a noticias de primera mano del desarrollador Radical en
www.Facebook.com/Prototype.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

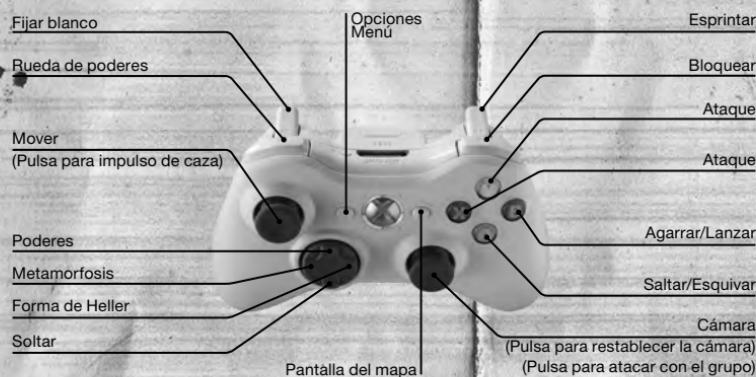
CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

CONTROLES DEL JUEGO



CONTROLES ADICIONALES

CONSUMIR: pulsa **B** para agarrar a un objetivo y luego pulsa **Y** para consumirlo. Al consumirlo obtendrás salud, masa y un cambio de forma.

PLANEAR: cuando estés en el aire, mantén pulsado **A** para planear. Si mantienes pulsado **A** desde el suelo, podrás saltar por encima de los obstáculos y correr por los muros.

FIJAR OBJETIVOS: mantén pulsado **B** para fijar a un enemigo. Usa el joystick derecho para cambiar de un objetivo a otro. El cuadro del blanco pasará al próximo objetivo válido, según la dirección hacia la que se pulse el joystick derecho.

ATAQUES ESPECIALES: para hacer ataques cargados, mantén pulsado **X** o **Y**. Desata un ataque devastador manteniendo pulsados **B** y **Y**. Mantén pulsados **X** y **A** para usar la habilidad de líder del grupo.

CAZAR: usa la caza para localizar objetivos clave por el mundo. Pulsa **B** para lanzar un círculo de impulso, que actúa como un sónar que rebota en el objetivo. El objetivo siempre estará en el centro del impulso de retorno.



GUARDAR: *Prototype®2* guarda tu progreso automáticamente. No apagues el sistema cuando aparezca este símbolo.

VISOR FRONTAL DE DATOS (HUD)



- 1. INDICADOR DE SALUD:** muestra tu salud actual.
- 2. INDICADOR DE MASA:** muestra la cantidad de masa que tienes actualmente.
- 3. PODERES ACTUALES:** aquí se indican los poderes que tienes asignados actualmente. Pulsa **A** para mostrar la rueda de poderes y reasignarlos (o pulsa el botón de dirección hacia arriba para activar los poderes actuales).
- 4. ICONO DE OBJETIVO DE MISIÓN:** ubicación del objetivo actual de la misión.
- 5. MINIMAPA:** muestra tu ubicación actual, así como los objetivos, enemigos e indicadores de misión cercanos.
- 6. HUD DE METAMORFOSIS:** se compone del obturador y el icono de metamorfosis:

OBTURADOR: el obturador te indica si los militares te están observando, según los siguientes estados:

Cerrado: no te ve ninguna unidad militar actualmente.

Amarillo: los militares pueden verte, pero no conocen tu verdadera identidad.

Rojo: los militares te han identificado como amenaza y te atacarán.

Nota: cuando el obturador se encuentre en estado amarillo o rojo, los enemigos que te vean actualmente se marcarán con el color apropiado en el minimapa.

ICONO DE METAMORFOSIS: tiene tres estados diferentes:

Gris: tu forma actual es válida. Los militares no te atacarán, a no ser que tus actos revelen tu verdadera identidad.

Rojo: tu forma actual se ha visto comprometida y los enemigos te atacarán en cuanto te vean.

Activo: el icono también funciona como un indicador. Cuando los militares te observen, el obturador se pondrá amarillo. Si realizas actos sobrehumanos, el indicador se llenará de color amarillo.

Cuando esté completamente lleno, el icono cambiará a rojo. Esto significa que los militares te han identificado y te atacarán en cuanto te vean. Cuando los militares te pierdan de vista durante una alerta, el icono empezará a regresar del rojo al gris.

Si Heller ha consumido a una persona del mundo, aparecerá un icono de la forma guardada en la esquina superior izquierda del minimapa. Estas son las tres categorías posibles del icono de metamorfosis:

Heller: esta es la forma predeterminada de Heller.

Civil: la forma del último residente de New York Zero que consumiste.

Militar: la forma del último soldado que consumiste. Las formas militares tienen la ventaja de que te permiten usar puentes aéreos, acceder a terminales de //BLACKNET y viajar libremente por zonas restringidas.

CAMBIO: el mensaje de cambio aparecerá entre los dos iconos de metamorfosis cuando estés en alerta, pero te encuentres fuera del campo de visión de los militares.

PANTALLA DEL MAPA

MAPA: el mapa destaca varios puntos de interés:

MISIÓN: hay iconos de consecución de misión y de objetivos de misión.

RADNET: Heller puede participar en los siguientes eventos de RADNET:

-  **Daño colateral**
-  **Recuperación**
-  **Carrera de helicóptero**
-  **Incineración**
-  **Masacre**

PUENTES AÉREOS: ve a  para viajar a otras zonas de New York Zero.

TERMINALES DE //BLACKNET: ve a  para acceder a //BLACKNET.

LEYENDA: pulsa  para acceder a la leyenda del mapa.

COLECCIONABLES: muestra la ubicación de las guardias, cajas negras y operativos de campo.

//BLACKNET: indica el progreso y el estado de las recompensas en todas las operaciones de //BLACKNET

HELLER: proporciona información sobre el personaje James Heller:

EVOLUCIÓN: Heller sigue evolucionando conforme terminas misiones y objetivos. Elige tu vía de evolución actualizando el movimiento, la salud, la regeneración, la metamorfosis, la masa o los finalizadores.

PODERES: desbloquea y mejora poderes víricos en New York Zero.

CAPACIDADES: desbloquea y mejora capacidades consumiendo objetivos marcados por toda New York Zero. Las capacidades mejoran los poderes de Heller y desbloquean nuevas formas de usarlos.

MUTACIONES: desbloquea y aplica mutaciones para personalizar a Heller. Las mutaciones se clasifican en ofensivas, defensivas, de movilidad, de depredador y de especialista de poder.

RADNET: consulta aquí la información más reciente sobre todo el contenido de RADNET, incluida tu posición actual en los marcadores.

JUEGO

NAVEGACIÓN: el texto situado en la parte inferior de la pantalla muestra el objetivo de misión activo. El ícono correspondiente indica la ubicación del objetivo.

MINIMAPA: todos los objetivos cercanos importantes aparecen en el minimapa. Los posibles enemigos se muestran como pequeños íconos. El color del ícono depende del estado del enemigo.

Blanco: el enemigo no conoce tu verdadera identidad.

Amarillo: el enemigo empieza a sospechar de tus actos.

Rojo: los militares te han identificado como amenaza y te atacarán.

RUEDA DE PODERES: con la rueda de poderes puedes asignar dos poderes a la vez a los botones del mando. Mantén pulsado **A** para mostrar la rueda de poderes. Selecciona un poder con el joystick izquierdo, y luego pulsa **X** o **Y** para asignarlo a ese botón.

ARMAS DE FUEGO: Heller puede usar cualquier arma que encuentre en el mundo. Pulsa **B** para recoger armas y **X** para disparar.

NUEVA PARTIDA+: si terminas el juego, se desbloqueará el modo Nueva partida+, en el que podrás volver a jugar desde el principio con todos los poderes y habilidades adquiridos en la partida que completaste.

MODO LIBRE

TERMINALES DE //BLACKNET: //BLACKNET es la red segura y encriptada de la Blackwatch. Heller puede desbloquear misiones secundarias cambiando a una forma de Gentek o militar y pulsando **B** en cualquier terminal. Al terminar estas misiones, se desbloquean valiosas mejoras.

COLECCIONABLES:

Guardias: fosas de cría subterráneas para los infectados que contienen varias recompensas y mejoras.

Cajas negras: los soldados de la Blackwatch llevan grabadoras. Localiza sus cuerpos para descubrir más información acerca de la Blackwatch y Gentek.

Operativos de campo: unidades especiales formadas por soldados de la Blackwatch y científicos de Gentek.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

<http://activision-es.custhelp.com>

La sección de Atención al cliente de nuestro sitio web contiene información reciente sobre el producto, incluidos enlaces de actualizaciones que pueden descargarse de forma gratuita. Actualizamos a diario las páginas de este servicio, así que consúltalas antes de ponerte en contacto con nosotros. Entra en la sección Respuestas y selecciona una plataforma y un juego para ver una lista con las preguntas más frecuentes. Si no encuentras lo que buscas, intenta utilizar una palabra clave.

Servicio por correo y teléfono

Consulta la web para obtener la información actualizada y los horarios de atención para tu país e idioma. Sólo se ofrece servicio técnico. No podemos facilitarte pistas, códigos ni trucos.

Nota: Te rogamos que no devuelvas ningún juego a Activision sin haber contactado antes con el servicio de Atención al Cliente. Nuestra política establece que las devoluciones de juegos y los reembolsos económicos deben realizarse en primera instancia a través de la tienda (física o en línea) en la que se adquirió el producto.

Ayuda en línea y Correo electrónico: <http://activision-es.custhelp.com>

Teléfono: 91 182 9403 (tarifa local)

Horario: De lunes a viernes de 10.00 a 20.00

Sábados de 12.00 a 18.00

MES2011.08

CONTRATO DE LICENCIA DE PRODUCTO

IMPORTANTE. LEA ATENTAMENTE: EL USO DE ESTE PRODUCTO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS ESTABLECIDOS DE AHORA EN ADELANTE EN ESTA LICENCIA DEL SOFTWARE. EL TÉRMINO "PRODUCTO" INCLUYE EL SOFTWARE OBJETO DE ESTE ACUERDO, LOS MEDIOS ASOCIADOS, CUALQUIER MATERIAL IMPRESO, O DOCUMENTACIÓN ELECTRÓNICA O EN LÍNEA Y CUALQUIERA DE LAS COPIAS Y TRABAJOS DERIVADOS DE DICHO SOFTWARE Y DICHOS MATERIALES. AL ABRIR ESTE PAQUETE Y/O USAR EL PRODUCTO, USTED SE COMPROMETE A ACEPTAR LOS TÉRMINOS DE ESTE ACUERDO CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ("ACTIVISION").

LICENCIA DE USO LIMITADO: Activision le garantiza el derecho limitado, no exclusivo y no transferible, y la licencia para usar una copia de este Producto única y exclusivamente para uso personal. Todos los derechos no mencionados específicamente en este acuerdo quedan reservados por Activision. El uso de este Producto está otorgado a una licencia, no ha sido vendido. Su licencia no le confiere la propiedad de este Producto y no constituye la venta de los derechos contenidos en él.

PROPIEDAD. todos los derechos de propiedad y los derechos sobre la propiedad intelectual en lo referente a este Producto y a cualquiera de las copias de éste (incluyendo, entre otros, títulos, códigos informáticos, temas, objetivos, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, eslóganes, situaciones, conceptos, material gráfico, animaciones, sonidos, composiciones musicales, efectos audiovisuales, métodos de operación, derechos morales y cualquier documentación relacionada e incorporada a este Producto) son propiedad de Activision o de sus proveedores. Este Producto contiene ciertos materiales con licencia y los proveedores de Activision pueden proteger sus derechos en el caso de que se produzca cualquier violación de este Acuerdo.

USTED NO PODRÁ:

- Explotar este Programa ni ninguna de sus partes comercialmente, incluyendo entre otros, su uso en un cibercafé, en centros de juegos de PC o en cualquier lugar parecido. Activision ofrece un Acuerdo de licencia por separado para que pueda disponer de este Producto para uso comercial, consulte la información de contacto más adelante.
- Vender, alquilar, arrendar, distribuir o transferir este Producto en modo alguno, o cualquier copia del mismo, sin la autorización expresa y por escrito de Activision.
- Aplicar métodos de técnica retroactiva, derivación de los códigos originales, modificar, descompilar, desmontar o crear trabajos derivados de este Producto, en su totalidad o en parte.

- Eliminar, desactivar o burlar cualquier aviso del propietario o etiquetas contenidas en el Producto.
- Exportar, reexportar este Producto o cualquier copia o adaptación violando cualquiera de las leyes o disposiciones aplicables.

TERMINACIÓN. Sin afectar ningún otro derecho de Activision, este Acuerdo se terminará automáticamente si usted no cumple con sus términos y condiciones. En tal caso, debe destruir las copias del Producto y todos sus componentes.

REQUERIMIENTO JUDICIAL. Como Activision se vería dañado en forma irreparable si los términos de este Acuerdo no se hicieran cumplir, usted presta su consentimiento a que Activision podrá, sin que medie ningún otro recurso, seguridad o prueba de daños, iniciar las acciones necesarias que se desprendan del incumplimiento de este Acuerdo, además de cualquier otro recurso que Activision pueda tener, de acuerdo con las leyes aplicables.

COMPENSACIÓN. Usted se compromete a indemnizar, defender y librarse de toda responsabilidad, daños y expensas que puedan surgir en forma directa o indirecta de sus actos u omisiones respecto del uso de este Producto de acuerdo con los términos de este Acuerdo a Activision, sus afiliados, contratistas, funcionarios, directores y empleados.

MISCELÁNEOS. Este Acuerdo representa el acuerdo completo respecto de esta licencia y tiene preponderancia sobre todos los acuerdos y representaciones anteriores. Sólo puede ser enmendado por escrito con el consentimiento de ambas partes. Si alguna de las disposiciones de este Acuerdo no puede hacerse cumplir por cualquier motivo, dicha disposición se modificará únicamente lo suficiente como para poder hacerse cumplir, sin afectar de modo alguno las restantes.

Este Acuerdo se rige por las leyes del Estado de California y dichas leyes se aplican a los acuerdos realizados entre los residentes de California, ejecutados y a ejecutarse dentro del territorio de California, excepto cuando las leyes federales contemplan determinación en contrario. Presta su consentimiento a la exclusiva jurisdicción de las cortes del estado y federales de Los Ángeles, California.

LACO.ES.2011.11

NOTAS

© 2012 Activision Publishing, Inc. Prototype y Activision son marcas registradas de Activision Publishing, Inc. Todos los derechos reservados. Activision no ofrece ninguna garantía sobre la disponibilidad de las partidas o características en línea, lo que incluye el acceso a RADNET y la compatibilidad proporcionada por el fabricante de la consola pertinente, y puede modificar o suspender el servicio en línea a su entera discreción sin previo aviso; lo que incluye, por ejemplo, el cese del servicio en línea por motivos económicos debidos al reducido número de jugadores que sigan utilizando el servicio en el futuro. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan con licencia de Microsoft. Todos los demás nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.